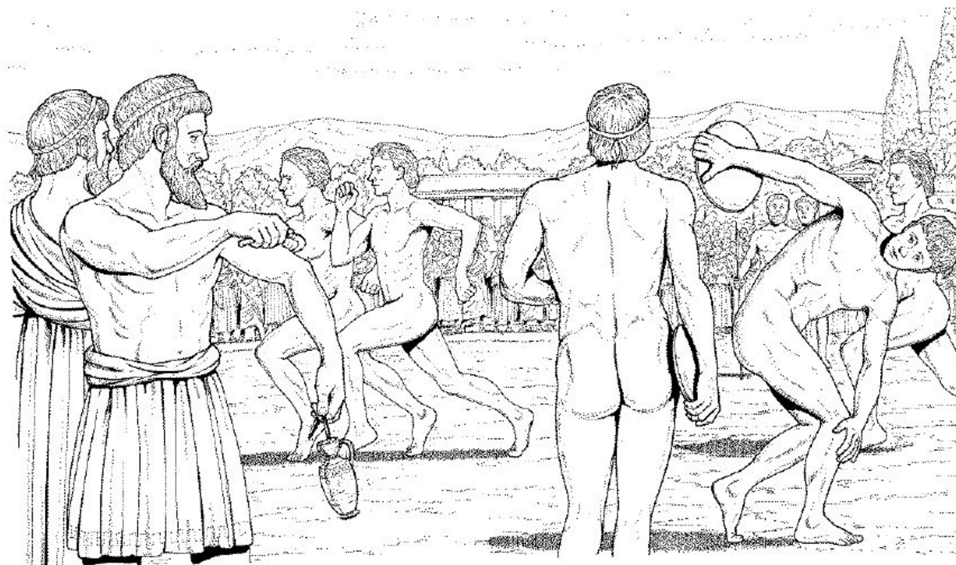
# Тритонийские Игры



## Введение

В этом приключении, я приглашаю вас посетить восточный остров Тритон, которым управляют свирепые Морские принцы Ахарнии, а Посейдона чтят превыше других богов. Что может быть интересного в сугубо «мирном» приключении про спортивные игры… Но, кто сказал, что они будут мирными? Такие значимые события неминуемо обращают на себя внимание сотен любопытных глаз, и далеко не все из них могут принадлежать смертным.

## Великое событие

Принцы Арахнии, дабы доказать не только военное преимущество над другими народами Мифики, но также культурное и спортивное, устраивают в честь Посейдона пышный спортивный праздник, на который приглашены лучшие из лучших герои (в том числе и наши искатели приключений) и чемпионы Срединноморья. Главный организатор игр – знатный тритонианин по имени **Демострат** (характеристики как у обычного аристократа тритониан).

Хотя тритониане и не относятся к числу особенно толерантных

народов, пока, несмотря на огромное стечение иностранных гостей все проходит весьма чинно, хотя и немного напряженно. На улицах много солдат (обычные характеристики солдат тритониан), которые вежливо, но настойчиво, отвадят случайных путников от мест, куда лучше не ходить.
Если в группе искателей приключений есть последователи Посейдона, их может пригласить на постой один из местных аристократов, иначе им будет предоставлено вполне сносное место обитания в «олимпийской деревне», неподалеку от священной местности где проводятся Игры.

Как только персонаж получает допуск для участия в Играх, он, как предполагается, принимает участие во всех десяти соревнованиях. Для кентавров имеются ограничения – они допускаются только для участия в состязаниях, связанных со стрельбой из лука. Логично, что в состязаниях с людьми в беге, прыжках и даже кулачных боях, они получили бы слишком очевидное преимущество, а гонки колесниц… в общем на такое согласятся немногие.  Специальное ограничение введено и по поводу сатиров – их не совсем адекватное поведение на предыдущих мероприятиях такого рода привело к тому, что их просто не допускают к участию в соревнованиях.
Тритонийские Игры состоят из десяти видов соревнований:

- Стрельба из лука
- Метание копья
- Метание диска
- Прыжки
- Бег
- Скачки
- Гонки на колесницах;
- Тяжелая атлетика
- Кулачный бой
- Борьба

Мероприятия проводятся в течение 4-х дней, но сами Игры проходят 6 дней (первый и последний день – церемонии открытия и закрытия).

Второго и третьего мест – не предусмотрено, решение судей окончательно и не подлежит обжалованию. Победители мгновенно становятся знаменитостями и получают весьма значительные суммы золота. Проигравшие, напротив, получают презрение даже у членов своих семей, а уличенные в обмане судей, будут изгнаны не только с соревнований, но их портреты украсят «тропу позора» ведущую на стадион, в назидание другим спортсменам.

## Допуск к играм

Каждый спортсмен должен пройти допуск к играм. Учитывая, что Тритонийские Игры привлекают множество профессиональных спортсменов, тренированных и хорошо подготовленных, для участия в соревнованиях допускаются только герои, сумма Сила и Ловкости которых, составляет не менее 30 пунктов. Никакой магии и силы артефактов не допускается (см. ниже).

## А что же магия?

Также, есть и ещё одна особенность, касающаяся магии. Посейдон – свирепый, но справедливый бог, ценящий личную отвагу и силу духа. Благодаря его вмешательству, ещё в незапамятные времена, все арены соревнований приобрели очень интересное свойство – в их пределах не действуют ни магия в традиционном понимании этого слова, ни… волшебная сила магических предметов и артефактов. Таким образом, героям остается уповать только на собственные силы. За пределами арен магия функционирует по своим обычным принципам.

## Соперники

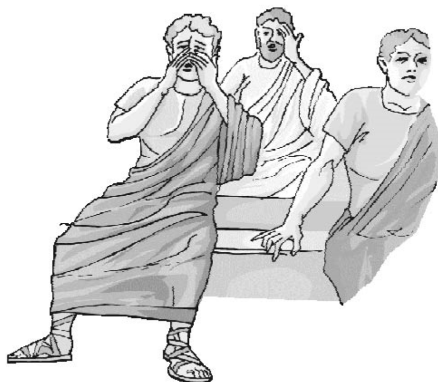
Для простоты, спортсмены – не игровые персонажи имеют одинаковые характеристики, приведенные ниже. При этом:

- Для соревнований связанных с физической подготовкой (метание копья, прыжки, бег), модификатор Силы равен их значению Ближнего боя.
- Для тяжелой атлетики, оценка Силы равна специальной способности Захват атлета (20 для Гилгалона и 16 для остальных).

- Урон атлетов в кулачном бою составляет 1d3+2

# Характеристики среднестатистического атлета

- **Размер**: Средний
- **Ярость**: Смертельная
- **Хитрость:** Средняя
- **Мистичность:** Обычная
- **Движение**: 60 футов
- **Инициатива**: 15
- **Ближний бой**: +7
- **Дистанционный бой**: +5
- **Урон**: 1d6 (если вооружен)
- **Коэффициент защиты**: 14
- **Всего хитов**: 16
- **Обнаружение/ Уклонение**: 0 / +2
- **Сопротивление магии**: 0
- **Специальные способности**: Захват(16), Дистанционное оружие, Меткая стрельба, Сверх проворство.
- **Награда**: Никакой, это же соревнования.



# Участники Игр

## Арктос из Гераклеи

Известный (и довольно высокомерный) гераклейский атлет, Арктос был первым в нескольких состязаниях на прошлых Тритонийских Играх. У него многолетнее соперничество с Леандром Аргосским, его

«единственным серьезным соперником». В игре, имеет обычные для атлета характеристики.

## Артезия Фатосская

Гордая амазонская принцесса — и первая женщина когда-либо принимавшая участие в Играх. Её сопровождает группа поддержки из весьма напористых соотечественниц. В игре, имеет обычные для атлета характеристики, но Смертельная степень агрессии, повышает её Ближний бой до +7, инициативу до 16, а количество хитов до 16. Также она имеет способность Захват. Именно из-за участия Артезии в состязаниях, судейский комитет принял решение отказаться от традиционного выступления спортсменов без одежды.

## Бардук Акамен

Суровый с виду и очень дисциплинированный спортсмен из Солнечных Земель — или, как называет их сам Бардук – «Великой и славной империи Акаменов». В игре, имеет обычные для атлета характеристики.

## Дракос Ахарнийский

Чемпион тритониан, пользующийся огромной и заслуженной славой у соотечественников (особенно соотечественниц), силен, красив и очень высокомерен. Дракос видит в Играх замечательную возможность продемонстрировать на арене превосходство своей страны над прочими народами и показать этим жалким иностранцам, чего стоит настоящий тритонианин. Дракос утверждает, что он внук Посейдона, и безгранично уверен в своих силах. Это, впрочем, не отменяет того факта, что его характеристики ничем не отличаются от обычных для атлета.

По желанию ведущего можно снабдить Дракоса Сверхъестественной выносливостью (хиты повышаются до 20, наносимый урон до 1d3+4).

## Гилгалон из Анакитов

Жестокой полугигант из Солнечных земель. Его выдающийся рост (10 футов), делают его очевидным фаворитом силовых состязаний, однако судьи почему-то позволили принять участие в Играх. По

крайней мере двое именитых бойцов «сошли с дистанции», как только стало известно об участии в состязаниях.

Гилгалон имеет характеристики анакитового чемпиона. Обратите внимание – его рост не позволяет ему принять участие в скачках – такую лошадь не найти во всей Мифике.

## Джума из Солоса

Харибдиец по происхождению, Джума приехал из Мидии, где он служит в качестве наемника и телохранителя. Выделяющийся угрюмым видом и огромной горой мышц, этот чернокожий парень производит впечатление типичного неразговорчивого здоровяка. Но на самом деле он весьма общителен, обладает хорошим чувством юмора и чувством чести, что немаловажно. В игре, имеет обычные для атлета характеристики.

## Леандер Аргосский

Известный (и довольно высокомерный) атлет из Аргоса, Леандер был первым в нескольких состязаниях на прошлых Тритонийских Играх. У него многолетнее соперничество с Арктосом Гераклейским, его «единственным серьезным соперником». В игре, имеет обычные для атлета характеристики.

## Понтис Зэйский

Этот загадочный и почти никому неизвестный спортсмен проделал долгий путь из своего небольшого островного царства, лежащего в 120 милях к западу от Аргоса, чтобы принять участие в Тритонийских Играх. Кроме того, что он выдающийся атлет, Понтис ещё и шпион царяУмбрии, стремящегося посеять семена раздора в Минейский союз Трех городов, вбивая клин между Гераклеей и Аргосом. Этот пройдоха ответственен за большую часть инцидентов и происшествий, происходящих во время Игр. В игре, имеет обычные для атлета характеристики, но его Хитрость повышенная на 1 пункт поднимает инициативу Понтиса до 18, а дистанционный бой и обнаружение/уклонение, до +8 и 6/8 соответственно. Его навыки шпиона также дают ему особые способности к скрытности (20).

## Теон Лучник

Теон – цеканский кентавр, которому нет равных в стрельбе. Разумеется, он фаворит соревнования лучников. Характеристики такие же, как у сагитариан.

## Аримапс Воркос

Как Воркос, также как и Гилгалон, один из новичков не-человеческой расы, принимающий участие в Играх. Он довольно агрессивен и явно нацелен на победу в скачках. Характеристики как у Аримаспа.

## Другие герои.

Ну и конечно же, ведущий по своему желанию может добавить в соревнования и других героев-атлетов, в том числе тех, с которыми искатели приключений уже могли встречаться в прошлых походах. Тритонийские Игры – отличный способ завести новых именитых знакомых и освежить старые связи!

# Пусть начнутся игры!

## Расписание игр

- День первый: Выбор судейского комитета, церемонии открытия.
- День второй: метание диска, метание копья и стрельба из лука (именно в таком порядке).
- День третий: Тяжелая атлетика, прыжки и состязание в беге.
- День четвертый: Скачки и гонки на колесницах.
- День пятый: Кулачный бой и борьба.
- День шестой: Триумф победителей, а затем церемония закрытия.

## Победы и Слава победителей

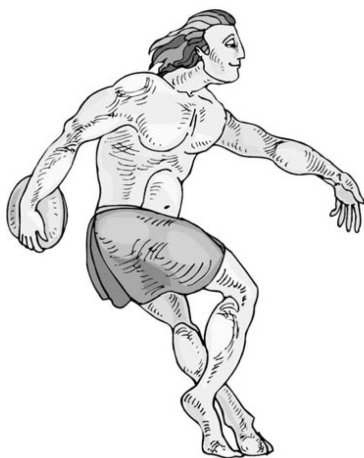
Поскольку дух соревнования и стремление к победе являются важными составляющими воинского духа, представители воинских классов, побеждающие в соревновании, получают по 100 очков славы. Помните, за вторые места никаких наград нет! Победитель каждого соревнования также получает 100 золотых монет (практически стоимость небольшого торгового судна), а также бонус +2 к репутации в любом месте «цивилизованной» части Мифики – от Умбрии до Солнечных земель.

# День первый

## Неприятности на старте

К сожалению, открытие проходит не так гладко, как хотелось бы устроителю игр, Демострату. Торжественная церемония оказывается прервана прибытием ватаги сатиров во-главе с Филомедесом Минейским, атлетом из Земли трех городов, выигравшим прошлые игры, но отличающегося ммм… своеобразными манерами. Сатиры протестуют против запрета на выступления, установленные для представителей их народа, в конечном итоге стражникам удается окружить группу и не без труда скрутив её участников, увести их с глаз долой.

## Анакитовая проблема



Тот факт, что Гилгалон был допущен к участию в Играх наряду с людьми, ставит под сомнение честность состязаний, и вызывает немало недовольства среди прочих спортсменов и многих зрителей. Эта напряжённость возрастает с каждой новой стычкой восточного гиганта с другими спортсменами и просто зеваками. После второй такой стычки, особенно учитывая бахвальство и неотесанность анакитов, напряжение наверняка перерастет в драку.

Судьи, после того как все уляжется, примут соломоново решение – Гилгалон остается в состязаниях, но не принимает участие в соревнованиях по кулачному бою (мудрое решение, учитывая прямую подачу в челюсть от парня ростом 10 футов!). Гилгалон, который, если честно, больше ждет борцовского поединка (хруст костей – музыка

для его ушей, как говорит признается сам), поэтому такие меры его в принципе устроят.

Если искатели приключений решили докопаться до истины и узнать, почему этому здоровяку вообще разрешили участие в Играх, то в конечном итоге они узнают, что судьям приказали сделать это местные власти. Почему? Потому что Дракос Ахарнийский, чрезвычайно популярный (и очень самоуверенный) боец тритониан, слывет также знатным борцом, и уверен, что именно в борцовском поединке он проявит себя лучше других, а если проще – уделает голыми руками не кого-то там, а анакитового чемпиона! На деле, конечно, такой поединок превратится в публичную порку, но об этом ниже.

# День второй

## Дискобол & Метание копья

В метании диска и копья, используется не модификатор Дистанционного боя как может показаться на первый взгляд, а показатель проверки навыка Сноровка, так как отражает не попадание диском или копьём в некую цель, а дистанцию броска данного предмета, силу и боевые навыки персонажа.

Помните, что показатель проверки навыка Сноровка для НИП (у которых такой проверки нет), равен их Ближнему бою.
Просто сделайте бросок 1d20+Сноровка для каждого участника соревнования и запишите результаты. Чем выше значение, тем соответственно дальше, осуществлен бросок. Атлет с самым высоким показателем считается победителем. Если два атлета выбросили одинаковое значение, для них бросок делается заново, пока не определится победитель. В метании копий, те персонажи которые используют копье в качестве оружия по выбору, имеют преимущество – они делают не один, а 2 проверочных броска и отбрасывают меньшее значение.

## Стрельба из лука

Каждый атлет делает по три выстрела (1d20 + модификатор

дистанционного боя). Сумма этих чисел даст итоговое значение, исходя из которого и определяется победитель. Герою для которых лук является оружием по выбору могут сделать по 2 проверочных броска для каждого выстрела, и выбрать лучшие результаты.

## Грубая игра!

Когда победитель в дисководе уже принимает поздравления, его вдруг обвиняют в серьезном нарушении правил – будто бы его диск для метания сделан из дерева, а не из камня. Личность обвинителя зависит от личности обвиняемого. Если победит Леандер Аргосский, обвинителем выступит Арктос Гераклейский (и наоборот). Побеждает Бакдур Акамен, Артезия Амазонская или Воркос Аримасп, обвиняет Арктос или Леандер (по усмотрению ведущего). При победе Понтиса, никаких обвинений не последует. Если же победа останется за Гилгалоном, обвинять его не будет никто, но считать эту победу несправедливой, будут все без исключения.

Понтис может подложить ещё как минимум двух «свиней». Во-первых, заменить обычное бронзовое копье одного из атлетов на деревянное, во-вторых, подменить один из луков на заранее подпорченный. В обоих случаях «испорченное» оружие имеет штраф -2 (конечно, лучше если жертвами будут неугомонные соперники из Аргоса и Гераклеи). Жертва обратит внимание, что что-то не так, если один из бросков вдруг окажется меньше 10. Ну и само собой, после соревнований обман все-равно раскроется. Как бы там ни было, все это способствует нагнетанию обстановки и взаимным подозрениям как спортсменов друг к другу, так и к властям.

Независимо от того, как будут развиваться события, в конце дня обнаружится пропажа каких-то предметов снаряжения (поценнее) из арсенала Леандера или Арктоса. Причем если один из «наших» искателей приключений оказывается из противоположного города (или из Афин, например), этот предмет будет подброшен ему (например, в комнату). Персонажи, если они вовремя обнаружат странную находку могут или сами сообщить о ней судьям, или незаметно вернуть её владельцу. Попадаться с «ворованной» вещью

кому-бы то ни было, конечно не стоит.

# День третий

## Тяжелая атлетика

Вместо того чтобы использовать оригинальные правила игры для Подвигов Силы, чтобы обыграть это соревнование, мы сделаем следующее: каждый участник бросает 1d6 и добавляет результат к его показателю Силы. Самый высокий показатель выигрывает, при одинаковых результатах, делается новый бросок. Все НИП имеют силу 16, кроме Гилгалона с его огромными 20. Система конечно сильно упрощена, вы можете заменить её исходя из своих соображений.

## Прыжки

Сделайте бросок 1d20 + Сноровка для каждого участника и запишите получившийся результат. Выигрывает игрок с самым высоким показателем, при одинаковых результатах, делается новый бросок.

## Состязание в беге

Сделайте три броска (1d20 + Сноровка) для каждого участника; Сумма этих чисел даст итоговое значение, исходя из которого и определяется победитель. При одинаковых результатах, делается новый бросок.

## Проблемы на ужин



Обычно довольно дисциплинированные (ну, насколько сатиров из их компании не в счет), Филомедес и его

группа поддержки (его присутствие здесь – знак уважения к победителю прошлых игр) совершенно перепились и стали приставать к окружающим с глупыми шутками и не пристойными предложениями. Когда один из сатиров подошел к столу амазонок… в общем началась драка. Если наши герои не остановят начавшийся бедлам, у многих участников веселья с утра голова будет болеть не только от похмелья!
Любой глоток из посуды за столом команды Филомедеса требует проверки на Уклонение от опасности (против 15) и в случае провала, пьющий мгновенно пьянеет до «состояния не стояния» (-4 ко всем проверкам и инициативе). Если как следует изучить содержимое чашек, становится понятно – это не простое вино, в него подлит какой-то особый пьянящий отвар. Среди пустых кувшинов в «кухне» можно отыскать по характерному запаху и ту, из которой было разлито пойло. Любой, кто бывал в Умбрии, сможет определить, что подобный отвар готовят именно в этой стране.  Впрочем, это не может быть особо важной уликой – Умбрийские вина славятся во всех частях суши и их экспортируют даже за Срединное море.

Если герои заподозрят «умбрийский след», им напомнят, что в этих Играх не участвует ни один из представителей Умбрии. Самые проницательные герои конечно могут вспомнить, что Понтис говорил, что долгое время жил в районе юго-восточной границы Сибариса, что на самом деле очень близко от Умбрии. Также, хотя он и говорит на минойском чисто, его речь выдает очень и очень слабый акцент жителя тех земель. Однако это только подозрения, а не доказательства.

Демострат, организатор игр, конечно же чрезвычайно зол, что «его игры» наполнены всевозможными неприятными эпизодами. Он примет меры к усилению безопасности и даже может поставить охрану у апартаментов атлетов, особенно после драки и кражи снаряжения. И разумеется, он не будет в восторге, если иностранцы (наши герои) будут наводить шороху и лезть куда не просят со своими «расследованиями».

# День четвертый

## Скачки и гонки на колесницах

Оба соревнования проходят по одним правилам, с той разницей, что для скачек герои могут использовать собственных лошадей (если лошадей нет, их выдадут организаторы). Колесницы и лошади к ним предоставляются организаторами.

Важным фактором здесь является модификатор Уклонения от опасности лошади. Так, что если удастся найти породистого (или волшебного) скакуна – все карты вам в руки. Модификатор Уклонения для «обычной» лошади составляет +2. Лошадь Воркаса Аримаспа имеет модификатор +4 (сверхъестественное проворство).

Для каждого участника делается по 3 броска (1d6+модификатор уклонения лошади), которые затем суммируются. Участник с большим числом очков выигрывает, при ничьей – делается ещё один бросок, который и рассудит соперников. При этом, скачки – опасное дело, поэтому после каждого «круга» (броска), персонажу необходимо сделать проверку на Уклонение от опасности против получившегося числа+10.

Иными словами, если бросок 1d6 дал 4, а лошадь +2, 2+4=6+10=16, соответственно проверка делается против 16. В случае провала, персонаж падает с лошади (колесница переворачивается) и персонаж получает 2d6 повреждений и более в гонке не участвует.

Персонажи с дополнительным навыком Всадник оказываются в выигрыше, и с коней не падают.

## Опасные гонки

Злодей Понтис не терял времени даром и ночью подлил в поилку лошади Леандера Аргосского дурманящего напитка (ну и само-собой, коням с колесницы Арктоса Гераклейского), благодаря чему с утра они пребывают не в лучшей форме (модификатор Уклонения уменьшается с +2 до -4). Каждый из них будет уверен, что козни строит его конкурент.

Несмотря на то, что в поведении лошадей заметны странности, тритониане настаивают – конюшни постоянно находятся под охраной и мимо стражей ночью не пролетала даже муха.

На этом этапе, игроки-маги должны понять, что в деле явно замешано волшебство (тем более конюшни находятся за пределами антимагического поля Посейдона). К сожалению, к таким же мыслям могут прийти и другие НИП, начав подозревать магов-игроков в кознях против оппонентов – ведь в соревнованиях участвуют их друзья! Чтобы подлить масла в огонь, может также всплыть и догадка, что пока все неприятности обходили наших героев стороной. Понтис, если игроки начали «раскручивать» его, постарается и дальше дискредитировать их, а так как его задача – перессорить Гераклею и Аргос, атлеты из этих городов станут основными мишенями его козней.

## Маленький секрет Понтиса.

Если незаметно заглянуть в палатку Понтиса, где лежат его вещи, то после недолгих поисков (обнаружение против 15) можно найти невзрачный плащ. Любой маг опознает в нем Плащ Невидимости.

Другое дело, что лагерь в котором расположились атлеты постоянно охраняется и проскользнуть незамеченным, удастся вряд ли.

## Тень Умбрии

За всем этим бардаком стоит пророчество пифий Умбрии. Их видение было четким и недвусмысленным – сыновья **Глакоса Лисидонского**, одного из местечковых царей Умбрии, будут править Срединноморьем.  Глакос не самый терпеливый человек на свете, поэтому он решил форсировать события, и первой же (и главной) преградой на его пути встала Минейская коалиция Трех городов. Пока Афины, Аргос и Гераклея вместе – Умбрия не может править на море, поэтому первая задача Глакоса – поссорить старых соперников. Как только было объявлено, что и Аргос и Гераклея отправляют на Тритонийские Игры своих атлетов, да ещё и двух заклятых соперников, план окончательно созрел.

Как минимум в его задачу входит поссорить два из трех городов и заставить их выйти из коалиции, которая немедленно распадется, как максимум – совершенно сорвать игры, и сделать это так, чтобы и у тритониан появились к минейской коалиции серьезные вопросы.

Воплотить задумку Главкоса должен Понтис Зэйский, один из лучших умбрийских шпионов. При этом, Главкос естественно не предупредил верховного царя Умбрии – Минтоса. Его план – или пан или пропал, либо Минтос окажется уже перед сверившимся фактом войны с Тремя городами, либо сотрет его в порошок, учитывая буйный нрав умбрийского царя.



# День пятый

## Кулачный бой

Кулачные поединки проходят по обычным правилам безоружных поединков. В каждом бою всего 1 раунд и проигравший один раз, вылетает из соревнования. Если вам лень разыгрывать поединки для НИП, просто объявите победителем персонажа с более высоким показателем Ближний бой, а в случае равенства этих показателей – решите исход поединка броском 1d6.

Когда все матчи проведены, сравните количество стрессового урона, полученного победителями. У кого они меньше, тот и выиграл в

соревновании. Чтобы определить стрессовый урон у тех, чьи бои проводились «автоматом», бросьте для каждого 2d6-2. Если выпадут одинаковые значения, просто бросьте 1d6.

У участников есть 6 часов для отдыха и лучения ушибов и синяков, после чего начинается борцовский поединок.

## Поединок не по правилам

Понтис подготовил ещё один сюрприз для Леандера и Арктоса, заменив одному из них перчатки для кулачного боя, на «улучшенный» их вариант, наносящий не только стрессовый, но и боевой урон, в половину от стрессового, округлённый в меньшую сторону.

Если случайной «жертвой» удара такой перчаткой станет один из героев, он конечно же, сразу заметит разницу. Если – НИП, то ведущий сделает это когда посчитает нужным.

## Борьба

Борьба — это апогей Игр, соревнование, собирающее больше всего зрителей. Наиболее зрелищную пакость приготовил и Понтис.

## Кто с кем борется?

Ведущий может поступить при определении пар борцов также, как в случае с кулачным боем. Единственное «но» — как уже говорилось ранее, результаты жеребьевки подтасованы так, что Дракос  Ахарнийский будет сражаться с Гилгалоном Анакитом. Последний будет бесспорно рад уделать противника на домашней арене.

Может произойти интересный инцидент с Артезией. Мужчины мягко говоря не в восторге от того, что придется бороться с девчонкой. Но если её соперником по жеребьевке окажется Бардук, то он наотрез откажется от такого боя, ссылаясь на религиозные мотивы. Такой поворот амазонку очень разозлит, и вместо борцовского поединка за славу и золота, может выйти борцовский поединок за жизнь и здоровье. Обоих соперников при таком раскладе дисквалифицируют.

Каждый поединок длится, как правило, десять боевых раундов. Каждый борец получает 1 очко за каждый раунд, в течение которого он удерживает противника в захвате. Чтобы не утомлять игроков поединками НИП, большую их часть можно провести, как и в предыдущем соревновании.

## Жесткая борьба.

Если Леандер и Арктос окажутся соперниками, то после всего, что между ними произошло в предыдущие дни, это будет схватка не на жизнь, а на смерть – в ход пойдут и болевые приемы и любые грязные приемы. Если никто не среагирует достаточно оперативно и не остановит противников, их силой разнимут солдаты-стражники, а Демострат будет в бушенстве.

## Смерть чемпиона

Поединок между Гилгалоном и Дракосом – завершающий. К сожалению для тритониан, все пройдет совсем не так, как им хотелось бы. Уже через несколько мгновений «боя», Гилгалон крепко схватит соперника в захват и переломает ему кости. Когда становится понятно, что анакитовый чемпион просто убил Дракоса, Демострат (итак уже белый как мел из-за несчастий, обрушившихся на Игры) укажет на него пальцем и прикажет «уничтожить чудовище». Гилгалон умрет под градом стрел и дротиков.



# Шестой день

**Закрытие Тритонийских игр**

Смерть чемпиона была финальным аккордом этих ужасных Игр, само собой, что вместо веселья, праздник проходит в тягостном молчании.

Однако, правила есть правила, поэтому победителям вручают награды, они наконец-то могут в полной мере насладится славой и любовью толпы, все поздравляют друг друга и жмут руки.

## Ваш ход, Тритониане!

Если к этому времени искатели приключений распутали клубок неприятностей и раскрыли умбрийский заговор – тритониане (которым лишние дипломатические скандалы ни к чему) не будут распространятся об этой тайне на весь мир. Кроме того, они несомненно захотят, чтобы тайна оставалась таковой, а значит свидетели им не нужны… понимаете, на что я намекаю?

Если заговор не раскрыт, чтож Понтис поставленных руководством целей достиг, и в скором времени геополитическая ситуация на Мифике может серьезно измениться.

Однако в обоих случаях, наши герои приобретают опасного врага в лице Демострата, и с острова Тритон им придется бежать, но это уже история для другого приключения…

## Судьба Понтиса

Если он не был задержан вовремя или сразу после того, как Игры завершились, Понтис преспокойно наденет свой плащ невидимости и не теряя времени отправится в порт, где его поджидает корабль. Разумеется, мы не должны дать ему уйти (используйте какую-то случайную информацию, чтоб намекнуть нерасторопным героям на причину их проблем, или даже божественное вмешательство). Перехватить злодея можно по дороге в порт, или даже в ходе захватывающей морской погони. Однако живым он сдастся навряд ли, в одном из зубов у него есть маленькая капсула с ядом, и он раскусит её не задумываясь. Да, умбрийцы относятся к разведке очень серьезно.

## Последствия

Если искатели приключений сорвали планы Глаукоса, и получили доказательства причастности к делу Умбрии, они, во-первых, могут помирить двух непримиримых противников и заставить их пожать

руки. Во-вторых, минейский союз упрочнится и будет готов к вероятно агрессии… ну а когда до Минтос дойдут соответствующие слухи, кому-то определенно не поздоровиться.
Впрочем, «ЧК не спит», и спецслужбы Умбрии теперь знают своих врагов поименно – это предвещает проблемы… и новые приключения.

***Автор**: Olivier Legrand и Kevin Scrivner*